

Quadrinhos e luta cultural

EDMILSON MARQUES*

Resumo: A proposta deste texto é discutir a relação entre quadrinhos e luta cultural. No primeiro momento a luta cultural é discutida, no sentido de demonstrar os pressupostos fundamentais de sua existência na sociedade moderna e as implicações e importâncias desta nos quadrinhos. Em seguida foi proposta uma análise de elementos que constituem os quadrinhos, no sentido de esclarecer o processo de manifestação da luta cultural nas HQ's e, por fim, concluímos com uma breve discussão sobre o papel dos quadrinistas diante da luta cultural. Não objetivamos analisar um quadrinho ou gênero específico, por considerar que a luta cultural perpassa todos os gêneros, desta forma, é uma análise que pode contribuir com os quadrinistas que dedicam à produção de quadrinhos em qualquer gênero existente. Este texto, portanto, propõe-se uma análise sobre a luta cultural como pressuposto para a criação de quadrinhos, no sentido de discutir a importância dos quadrinhos na luta cultural e sua contribuição na luta pela emancipação humana. Este é também o pressuposto deste texto que está sendo apresentado ao leitor.

Palavras-chave: Axionomia; axiologia; quadrinistas; cultura.

Comics and Cultural Struggle

Abstract: The purpose of this paper is to discuss the relationship between comics and cultural struggle. At first the cultural struggle is discussed in order to demonstrate the fundamental assumptions of their existence in modern society and the implications and importance of this in comics. Then we proposed an analysis of elements that constitute the comics, in order to clarify the process of manifestation of cultural struggle in comics and finally conclude with a brief discussion on the role of cartoonists in the face of cultural struggle. Do not aim to analyze a comic or specific genre, considering the cultural struggle that permeates all genres, thus, is an analysis that can contribute to the cartoonists who engaged in the production of comics in any existing genus. This paper therefore proposes a analysis on the cultural struggle as a precondition for creating comics, to discuss the importance of comics in the cultural struggle and its contribution in the struggle for human emancipation. This is also the premise of this text is presented to the reader.

Key words: Axionomia; axiology; comics; culture.

* EDMILSON MARQUES é Professor da Universidade Estadual de Goiás dos cursos de história e economia, e doutorando em história pela Universidade Federal de Goiás.

A relação entre a luta cultural e os quadrinhos ainda é uma temática a ser desbravada. Pela importância que assumiu a luta cultural com a emergência e desenvolvimento do modo de produção capitalista, e pela necessidade imediata da intensificação desta luta em uma perspectiva crítica é que propomos aqui neste texto discutir a relação entre a luta cultural e os quadrinhos. Para este intento, apresentaremos primeiramente uma breve discussão sobre a luta cultural. Posteriormente, analisaremos elementos das HQs que expressam a luta cultural nos quadrinhos e por fim o papel dos quadrinistas diante da luta cultural.

A luta cultural é um fenômeno típico das sociedades de classes. É a expressão da luta de classes no plano cultural. Com o desenvolvimento e ampliação da luta entre a classe burguesa e o proletariado, a luta cultural se tornou para este último, uma arma de luta contra a sociedade que lhe explora. Já para a burguesia, que conseguiu criar uma sociedade à sua imagem e semelhança, onde desfruta dos privilégios que as riquezas produzidas lhes proporcionam, a luta cultural objetiva a manutenção e reprodução da ordem existente.

O fato de um conjunto de instituições serem dominadas pela burguesia e pelo estado possibilitou que a cultura produzida e reproduzida na sociedade fosse predominantemente dominada por valores burgueses. A consequência disto é que o público “continua mantendo padrões de gosto de consumo integrados aos marcos culturais da burguesia” (DORFMAN e JOFRÉ, 1978, p. 163). Isso possibilitou que a burguesia reinasse sozinha no campo de diversas produções intelectuais, no caso dos quadrinhos, sendo predominante em alguns gêneros e provocando assim, a

ausência de produções conscientemente críticas em outros. A quase inexistência da luta cultural no sentido crítico em algumas histórias se torna evidente, a exemplo do que ocorre com o gênero da super-aventura, como afirma Nildo Viana (2005, p. 68),

A luta cultural que existe nos demais gêneros das histórias em quadrinhos está praticamente ausente no mundo dos super-heróis. Neste mundo, criado a partir de um contexto histórico preciso e voltado para satisfazer necessidades de uma nação em guerra (os primeiros super-heróis da história – Super-Homem e Capitão América – surgem nos Estados Unidos, tanto os da Marvel Comics quanto os da DC Comics, e só depois começam a ser criados também em outros países e só nestes casos começam a romper com o conservadorismo exacerbado existente nos EUA), não se poderia esperar nenhuma mudança revolucionária consciente. Tal mundo se desenvolve de forma ligada às grandes empresas oligopolistas, mantendo íntima relação com o poder. Isto esvaziou o seu conteúdo crítico consciente.

Ocorre, porém, que mesmo que os meios de produção cultural sejam dominados pela burguesia ou controlados pelo estado, isso não impede que neste contexto ocorra a produção de uma cultura que caminhe em sentido contrário, ou seja, que busque fazer a crítica da realidade, no sentido de revelar a verdadeira essência do capitalismo (a exploração, a opressão e dominação) e atuar no sentido de demonstrar a transitoriedade do capitalismo e a tendência para a emergência de uma nova sociedade. As produções culturais críticas, no entanto, são amplamente marginalizadas, por não compartilharem dos valores burgueses e divulgarem uma cultura

proveniente das classes oprimidas e exploradas, pautadas em valores axionômicos¹, e desta forma, não terem espaço no mercado distribuidor. George Grosz, pintor e desenhista alemão, esclarece esta questão quando afirma:

Dibujaba y pintaba por espíritu de contradicción, buscando, mediante mis trabajos, convencer al mundo de que este mundo estaba enfermo y era odioso y mentiroso. No tuve un éxito resonante, no me hacía ninguna ilusión al respecto, pero me sentía totalmente revolucionario y transformé mi resentimiento en conciencia (GROSZ, 1979, p. 30).

O estado também atua dificultando a proliferação destas expressões, criminalizando aqueles que fazem pichações, protestos, greves, manifestações etc. Enfim, a maior parte da cultura produzida no capitalismo é proveniente de empresas privadas que tem como objetivo fundamental o lucro, e, desta forma, as produções são controladas pelos censores auxiliares da burguesia, cujo conteúdo deve ser voltado para constranger as pessoas ao consumo. Por isso que “é na própria raiz do consumo que se focaliza a maior importância dos quadrinhos” (CIRNE, 1972, p. 16).

Mesmo assim vemos despontar um conjunto de produções culturais que buscam fazer a crítica das produções culturais burguesas, no sentido de revelar seus reais interesses, valores etc. Assim, o conflito existente entre as

expressões ideológicas, axiológicas e ideológicas² e as expressões axionômicas e teóricas, que é a expressão da luta de classes no plano cultural, é o que denominamos por luta cultural. Ou seja, de um lado predominam as produções culturais burguesas, que buscam reproduzir a sociedade existente, e de outro, de forma marginal, estão as produções culturais que buscam revelar o caráter burguês das produções axiológicas e ainda revelar as relações de exploração, opressão e dominação que permeia a sociedade capitalista, além de demonstrar a possibilidade de uma nova sociedade.

Concluimos, portanto, que os quadrinhos é uma produção cultural, fruto

Da imaginação de determinados indivíduos que vivem em determinados contextos históricos, portadores de determinados valores, isto é, indivíduos que possuem determinados interesses e vão expressá-los, consciente ou inconscientemente, no mundo ficcional (MARQUES, 2011, p. 96).

Estes indivíduos especializados na arte de criar quadrinhos, os quadrinistas, no entanto, integram a sociedade de classes, e enquanto produtores de cultura, contribuem de uma forma ou de outra para a luta cultural. Não estão livres e sobrepostos à luta de classes, pelo contrário, integram a luta de classes e influenciam a sua dinâmica.

¹ Para uma leitura aprofundada sobre axionomia e axiologia, ver VIANA (2007). Viana chama de axionomia, “uma determinada configuração de valores humanos autênticos. Ela é uma determinada forma assumida pelos valores autênticos, expressando, geralmente, os interesses das classes exploradas e/ou grupos sociais oprimidos” (VIANA, 2007, p. 35). A axiologia é o padrão dominante de valores numa determinada sociedade (VIANA, 2007, p. 33).

² Nildo Viana faz uma distinção entre as expressões ideológicas e a ideologia. A ideologia é uma falsa consciência da realidade elaborada de forma sistemática, fruto do trabalho de intelectuais. Já a primeira é consequência da ideologia, porém, sendo “fragmentos de uma ideologia, isolado e reproduzido sem a totalidade da ideologia que lhe deu origem” (VIANA, 2010).

Esta influência se dá por expressarem determinados valores, determinados interesses de classes por intermédio de suas produções e, por conseguinte, mobilizar ações daqueles que têm contato com este gênero de leitura. Mesmo que ainda seja considerada uma leitura pouco atraente, desprovida de parcialidade, embora esta concepção esteja mudando em ritmo acelerado, os quadrinhos influenciam e atuam na formação de determinados indivíduos, como coloca Moacyr Cirne, “não existem quadrinhos inocentes” (1982, p. 11).

Hoje é mais perceptível o quanto os quadrinhos são marcantes para a vida de determinadas pessoas. Pela presença desta leitura na infância ou na juventude de muitos indivíduos, uma grande parte desses acaba fazendo dos quadrinhos o seu meio de vida. Surgem os quadrinistas, os editores, críticos dos quadrinhos, amantes e colecionadores de quadrinhos, enfim, é uma realidade a influência desta leitura, e esta influência constrange à criação e ampliação do mercado consumidor.

Podemos citar o exemplo de Mark Millar. Em uma entrevista à Marvel (2013), revelou que era amante dos quadrinhos quando criança o que despertou nele o interesse de ser um quadrinista. Mark Millar se tornou um famoso quadrinista da DC Comics e é atualmente um dos principais responsáveis pela expansão do mercado consumidor de quadrinhos da Marvel. Millar revelou também que a questão política está presente em suas histórias, o que revela um lado dos quadrinhos que para muitos são negados, ou seja, os quadrinhos como expressão política.

Um dos elementos que dificulta a percepção dos quadrinhos como expressão política, está no fato de algumas histórias serem criadas a partir

do pressuposto da neutralidade e como objetivo final o entretenimento. Mas isso nada mais demonstra o lado burguês das histórias em quadrinhos. Em uma sociedade de classes, assumir a neutralidade como pressuposto criativo equivale a assumir o lado daqueles que dominam, já que não apresenta a possibilidade de crítica da realidade existente, reproduzindo, desta forma, os elementos desta mesma sociedade.

Esta neutralidade foi uma questão fundamental para que Millar criasse, por exemplo, a história *Os Supremos*, que por trás de sua trama se esconde a ideologia do estado norte-americano do “eixo do mal”, nome de uma série dos quadrinhos. Quando questionado por um repórter da Marvel sobre a posição de *Os Supremos*, Millar responde: “Eu sou um liberal, tenho orgulho de ser liberal e tenho reputação de liberal na indústria. Mas, para me forçar, escrevi de propósito essa série tanto para soldados quanto para ativistas pela paz. Ele não toma partido” (MARVEL, 2013).

Mesmo que os quadrinistas apresentem um interesse em não assumir uma posição política, um partido como colocado por Millar, acabam por contribuir com a organização social estabelecida, uma vez que não apresentam críticas à mesma. Isso revela o seu lado político, e revela que está ao lado da classe burguesa. Enfim, os quadrinhos são expressões de determinados valores, de posições políticas etc., e estas questões aparecem nos quadrinhos de várias formas. Aqui precisaremos nos deter um pouco mais na análise dos elementos que constituem os quadrinhos, pois se tratam dos meios através dos quais a luta cultural se expressa. Iniciaremos pela mensagem que é repassada pelas histórias.

A mensagem é um elemento fundamental nas histórias em quadrinhos. Esta gira em torno de um tema estabelecido que delimita as ações dos personagens. Para expressá-la, é criado um mundo fictício habitado por um conjunto de personagens. Os personagens, ao serem colocados em contato uns com os outros, estabelecem diálogos e demonstram suas intencionalidades, e são através destas relações que seus produtores expressam sua mensagem. É fundamental partir do pressuposto que os personagens não possuem vida própria. Isso pressupõe dizer que expressam as ideias que seus criadores determinam. Os personagens “mudam de humor, expressando emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo)”, como afirma Sonia Bibe-Luyten (1987, p. 12), porém, é preciso considerar que os personagens dos quadrinhos são aquilo que os seus produtores querem que eles sejam.

O fato de a maioria dos quadrinhos serem produzidos no interior de grandes empresas, que criam estratégias de vendas, inibe mensagens que não estejam dentro da concepção burguesa de mundo. As questões presentes no cotidiano da sociedade são expressas com mais intensidade no mundo ficcional dos quadrinhos, a exemplo da luta contra o crime, prostituição, o individualismo, só para citar alguns exemplos. Desta forma, a mensagem não ultrapassa o campo do aparente, pautando-se assim, pela aparência em detrimento de sua essência³. Substitui a

³ Vejamos um exemplo: Uma coisa é o que as empresas propagam como objetivo, ou seja, nas propagandas que produzem dizem trabalhar em prol da sociedade para atender aos interesses das pessoas em geral, porém, isso é apenas uma aparência, é o que dizem. De forma oculta a isso está os seus reais interesses, a questão essencial que explica a sua existência, ou seja, a busca pelo lucro. Os meios de divulgação cultural, no

essência, o motor da aparência, pela aparência, e assim, a essência é ocultada. O que ocorre é que as produções culturais burguesas não podem revelar a essência, pois, se assim o fizesse, estaria contribuindo para demonstrar que a sociedade é fundada em relações de exploração e opressão, a razão de ser da enfermidade social que provoca o descontentamento generalizado existente na sociedade, logo, oferecendo elementos para os indivíduos lutarem por sua abolição.

Assim, uma vez que os quadrinhos contribuem para a divulgação de mensagens que contribuem com a reprodução do capitalismo, isso quer dizer que eles podem também divulgar mensagens que estejam relacionadas com os interesses universais da emancipação humana. Daí a necessidade de os quadrinhos serem um meio de divulgar mensagens que aponte a luta de classes existente, sua dinâmica, avanço e retrocesso e a tendência ascendente para a sua abolição, enfim, o meio de propagar a possibilidade de uma nova sociedade destituída de classes, de exploração e controle⁴.

Um exemplo da expressão burguesa nos quadrinhos está no fato de que a maior

entanto, não buscam ultrapassar as aparências para explicá-la, pois é papel dos meios oligopolistas de comunicação, ocultar os reais interesses encobertos pela aparência. Assim, substitui o essencial pelo superficial.

⁴ Criar uma HQ que não seja a expressão da ciência, no sentido de destituí-la de humor e prazer, é um exercício complexo, mas é o que vem ocorrendo com muitas histórias, como aponta Ariel Dorfman e Manuel Jofré: “As histórias em quadrinhos se converteram, em muitas ocasiões, num excesso de construção intelectual, carentes de humor e pouco atraentes” (1978, p. 162). Superar os ideologemas e axiologia é um exercício que deve ser feito, o que pode ampliar ainda mais o número de leitores de histórias críticas e destituídas de valores axiológicos.

parte das mensagens divulgadas nelas são pautadas pelo maniqueísmo (o bem contra o mal), a pedra fundamental das histórias em quadrinhos. Em alguns gêneros, a exemplos da aventura e super-aventura, é utilizada como determinante no desfecho da trama. O maniqueísmo, por sua vez, oculta o que rege as relações sociais, que são expressas nas relações entre os personagens, ou seja, a luta de classes. É a expressão dos valores burgueses que não desejam revelar a essência da sociedade. O maniqueísmo cumpre o papel de ofuscar as relações sociais que geram as ações humanas e as autonomizam, tonando-as produtos da maldade ou bondade inatas (VIANA, 2005, p. 24).

Assim, se se fala em luta entre o bem e o mal, não se fala em luta de classes. Uma vez que é divulgada esta concepção através dos quadrinhos, a mesma constrange os indivíduos a projetarem-na na realidade. Desenvolve-se uma concepção de que esses elementos demonstrados pela ficção existem de fato na realidade, e assim, converte a realidade em um elemento consequente da ficção, ou seja, contribui para se ampliar a ilusão em detrimento do que seja real.

O maniqueísmo é transformado em um elemento que passa a reger as histórias em quadrinhos. As HQs que são criadas pelas grandes empresas oligopolistas de comunicação expressam na ficção fragmentos da ideologia, segundo a qual o estado é indispensável e necessário para a manutenção da vida social. Passam a ideia de que cabe a ele a proteção social, o bem estar, a igualdade social, e que é defensor dos interesses universais. Desta forma, o que aparece no mundo da ficção, reforça ideologias, constringendo determinados indivíduos ao culto à autoridade estatal.

Algumas histórias, no entanto, mesmo sendo predominantemente axiológicas, expressam a crítica ao estado, a exemplo do que é feito através de Hulk, quando ele diz que “odeia os homenzinhos” toda vez que se refere à polícia. Porém, ao mesmo tempo que expressa a crítica, os criadores de Hulk fazem da crítica o meio de fortalecer a própria existência do estado. Esta inversão ocorre quando Hulk é projetado como um monstro, um ser que ameaça a vida humana, e por isso, a necessidade de ser combatido. Assim, se um monstro critica o estado, suas ideias acabam sendo convertidas ao seu contrário, já que concordar com o que um monstro diz pode significar, do ponto de vista burguês, não concordar com a vida, com o fim daqueles que ameaçam a ordem, e, desta forma, oculta-se a própria monstruosidade existente por trás das ações do estado e da sociedade burguesa. A burocracia, assim, é reforçada e reproduzida no mundo ficcional dos quadrinhos.

Além da mensagem os trajes dos personagens são outros elementos que expressa a luta cultural no campo ficcional dos quadrinhos. Há elementos simbólicos nos trajes dos personagens que são intencionalmente utilizado para fins políticos, o que é mais comum com a reprodução de símbolos nacionais, como bandeiras de determinados países ou algum símbolo que identifica um determinado país, a exemplo da roupa do Capitão América e Mulher Maravilha etc., é o que Bourdieu denomina de poder simbólico, que para ele, é “com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem” (2009, p. 08). O símbolo representado pela roupa do personagem caracteriza a sua posição enquanto expressão de determinadas

classes. Nos quadrinhos a posição social dos personagens é, em sua maioria, expressa através da vestimenta.

As imagens dos personagens também atuam no campo da luta cultural, através das quais se expressa valores e interesses das classes sociais em luta na sociedade. A maior parte dos personagens que coloca a ordem do mundo ficcional em perigo, os vilões, por exemplo, que são considerados monstros, criminosos, que devem ser combatidos, são projetados com uma imagem assustadora. Considerando que na realidade a burguesia, com o auxílio do Estado, busca reprimir aqueles que lutam pela emancipação humana, pode-se concluir que a imagem dos personagens no mundo dos quadrinhos é a expressão dos valores de determinadas classes sociais.

Há personagens que expressam a corporificação do padrão burguês de beleza, a exemplo do queixo e rosto quadrado, nariz pequeno e pontiagudo, estatura alta e com o corpo dentro dos padrões burgueses. O exemplo clássico é o Super-Homem, Mulher Maravilha, Capitão América, etc. Por outro lado há personagens que representam claramente uma determinada posição política na sociedade, a exemplo de V de Vingança. Alan Moore e David Lloyd tomaram como referência para a criação da máscara de V o rosto de Guy Fawkes, um inglês que participou de *A Conspiração da Pólvora*, início do século XVII, o qual tentou explodir o parlamento inglês junto com todos os seus integrantes, principalmente o rei Jaime I.

A luta de Guy tinha um propósito, lutar contra a repressão estabelecida pelo rei Jaime I. Ocorre que a repressão daquele tempo perdurou pela posteridade, alterando apenas as personalidades, saindo das mãos dos reis e sendo

apropriada e exercida pela burguesia, auxiliada pela burocracia. V, é projetado como um personagem que assume um lado político, que pode ser notado no próprio símbolo em torno de seu nome. O V de seu nome é colocado no interior de um círculo vermelho, que se assemelha ao símbolo do anarquismo.

Sua concepção é uma expressão do descontentamento das classes oprimidas e exploradas com esta sociedade, a exemplo da luta constante pela liberdade e contra o controle e a repressão, enfim, a luta contra o estado. Embora suas histórias não avancem para a determinação do Estado, as relações de exploração, ainda assim, contribuí para a crítica da sociedade burguesa. Desta forma, esta HQ, expressa no campo da luta cultural a posição das classes exploradas e oprimidas, e expressa através da imagem de V, a busca pelo avanço da cultura proletária no campo dos quadrinhos.

Os personagens, no entanto, atuam em um determinado contexto, e esse é outro elemento através do qual os produtores dos quadrinhos expressam valores que contribuem com a luta cultural. O cenário que compõe as histórias é um prato cheio para os quadrinistas esbanjarem valores e darem a sua contribuição na luta cultural. O contexto ficcional que aparece no mundo das HQs, como já colocamos anteriormente, expressa as relações sociais estabelecidas na sociedade. O crime, o dinheiro, o trabalho alienado, a divisão social do trabalho, símbolos estatais, propagandas de empresas, enfim, um conjunto de questões existentes no capitalismo aparece em demasia nas HQs, o que demonstra que a HQs são a

projeção da realidade da luta de classes no mundo da ficção⁵.

Ocorre, porém, que cabe ao quadrinista expressar esta realidade, e aqui entra o seu papel. Sua arte, mesmo quando aparentemente ingênua, jamais será inocente (CIRNE, 1982, p. 23). Pode dar uma conotação ilusória à realidade, reforçando e reproduzindo-a, mas pode buscar fazer dos quadrinhos um meio para superar a própria ficção e ilusão que permeia as interpretações da realidade. Muitos quadrinhos, por exemplo, são a expressão apologética do estado, é o que faz através da reprodução de símbolos estatais sem a menor preocupação em criticá-la. É desta forma que aparecem os símbolos de bandeiras nacionais nos cenários das histórias, o estado como salvador da humanidade etc. Uma bandeira soviética colocada como pano de fundo de uma história que defende o progresso, a exemplo do que ocorre na série “A Foice e o Martelo” do Super-Homem, acaba sendo convertida em uma expressão do progresso através da atuação estatal, e, ao mesmo tempo, a reprodução da ideologia estatal.

O quadrinista pode também expressar um cenário que contribua para compreender as reais determinações que perpassam as relações sociais na sociedade. Tomemos como exemplo *O Capital em quadrinhos* ilustrado e comentado por K. Ploekinger e G. Wolfram. Embora o cenário possa ser imaginado através do diálogo dos personagens, poderia ter sido um pouco

⁵ Além dos elementos analisados anteriormente, outras questões poderiam ser abordadas e que poderiam contribuir com a luta cultural, como a sobreposição dos planos dos quadrinhos, a forma dos balões, etc. Devido o espaço que temos para discussão aprofundaremos esta questão em uma futura oportunidade.

mais explorado⁶. Às vezes que foi utilizado, no entanto, contribuiu para reforçar a mensagem que se queria passar.

Estudiosos já comprovaram que a cultura é mobilizadora, ou seja, ela leva as pessoas a agirem. Os quadrinhos, por sua vez, exercem influências neste processo. Mesmo que aparentemente seja apresentada como uma leitura descompromissada, por trás de suas histórias há elementos políticos que podem assumir dois lados, ser ocultados ou tornarem-se mais claros por seus produtores. A possibilidade de uma ou outra vai depender de diversas questões, entre elas, e a fundamental, os valores que os quadrinistas querem expressar e o grau de liberdade de produção das histórias.

Um quadrinista que busca contribuir com a luta cultural pela emancipação humana, deve colocar esta questão como pressuposto fundamental de suas histórias, e, desta forma, o quadrinho produzido deve ter como objetivo revelar o processo que estabelece a efetivação e reprodução das relações sociais de exploração, opressão e dominação. Como aponta Grosz, “sostengo firmemente que todo artista que cuenta con el reconocimiento futuro tiene la íntima esperanza de que cambiarán las condiciones humanas y de que él, como artista, ayuda ciertamente a provocar tal cambio” (1979, p. 25-25). Já o quadrinista que

⁶ A maior parte da história aparece um fundo branco, abstraindo assim, as relações sociais que estão em torno dos personagens. Além disso, por ser desenhado em branco e preto, isso não torna nem um pouco atrativo para leitores que não tenham tanta habilidade com leitura, a exemplo de crianças em processo de desenvolvimento da leitura [crianças, aprendendo a ler leriam “o capital em quadrinhos”? deixe claro que se trata de uma observação genérica].

compartilha os valores axiológicos, tem como compromisso a comercialização dos quadrinhos, conseqüentemente, o lucro. Desta forma, o quadrinho é para ele um meio de atingir o sucesso, *status*, dinheiro. Nesse sentido, os valores axiológicos pululam de sua imaginação e tornam-se o elemento fundamental de criação.

Enfim, os quadrinhos, por mais que haja discordância, queiram ou não os intelectuais que discutem quadrinhos e os quadrinistas, integram a luta cultural no capitalismo. Desta forma, exercem certa influência na dinâmica da luta de classes. Assim, a luta cultural oculta por trás desta arte continuará sendo uma constante. O lado que assume dependerá do interesse daqueles que os produzem. A luta pela emancipação humana se apresenta, assim, como uma necessidade de ampliar a produção de quadrinhos conscientemente críticos, ampliando assim, a luta cultural pela liberdade. Por fim, ao contrário do ponto de vista que predomina, que os quadrinhos são uma arte descompromissada, os quadrinhos são expressões artísticas carregada de valores e interesses e enquanto tal, integra a luta cultural no capitalismo.

Referências

- BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O Que é História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.
- CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- _____. **Uma Introdução Política aos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra/Achiamé, 1982.
- DORFMAN, Ariel & JOFRÉ, Manuel. **Super-Homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- GROSZ, George. El Arte y La Sociedad Burguesa. In: GROSZ, PISCATOR & BRECHT. **Arte y Sociedad**. Buenos Aires/Argentina: Caldén, 1979. p. 15-35.
- MARQUES, Edmilson. Super-Heróis: ficção e realidade. In: VIANA, Nildo & REBLIN, Iuri Andréas. **Super-Heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre mundos dos quadrinhos**. Aparecida-SP: Idéias&Letras, 2011. p. 93-119.
- MARVEL. Entrevista com Mark Millar. Disponível em <http://hotsitepanini.com.br/guerracivil/interna.php?secao=artistas&heroi=millar&origem>. Acesso em 01 de fevereiro de 2013.
- VIANA, Nildo. **Cérebro e Ideologia: uma crítica ao determinismo cerebral**. Jundiaí: Paco, 2010.
- _____. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.
- _____. **Os Valores na Sociedade Moderna**. Brasília: Thesaurus, 2007.

Recebido em 2013-02-07

Publicado em 2013-03-11